

AFFENTEMPEL



Ravensburger

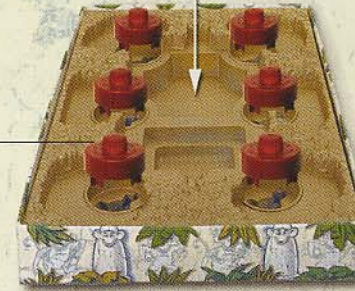
Seit langem schon sind berühmte Museen auf der Suche nach 24 verschollenen Affenstatuen. Im tiefsten Dschungel konnte nun endlich ein Forscher den Tempel ausfindig machen, in dem die Statuen versteckt sind. Mühsam gelangt er in das Innere des Tempels. Doch was ist das? – Die Kammern, in denen sich die wertvollen Statuen befinden, sind durch große Felsenräder versperrt. Helft dem Forscher, die Kammern zu öffnen und die Affenstatuen herauszuholen. Kassiert euren Anteil an der Belohnung. Doch passt auf, dass euch nicht der Fluch des Tempelgottes trifft...!



Ravensburger Spiele® Nr. 26 319 6
 ©2003 Ravensburger Spieleverlag
 Für 2–4 Spieler ab 7 Jahren
 Autor: Gunter Baars
 Illustration: Chris Mitchell
 Design: Kinetic / DE Ravensburger / KniffDesign

INHALT

- 1 Stanztafel
(mit 6 kleinen Böden für die Tempelkammern und 1 großen Boden für den Tempel-Innenhof)
- 6 Felsenräder
- 24 Affenstatuen
(je 6 in den Farben Rot, Grün, Gelb, Lila)
- 1 Spielfigur (Forscher)
- 31 Karten:
24 Auftragskarten
7 Fluchkarten
2 Blankokarten
(bitte aussortieren)
- 16 Schicksalsstäbe
- 1 Würfel
(je 2x die Augenzahlen 1–3)



ZIEL DES SPIELS

Ihr schickt den Forscher von Kammer zu Kammer, versucht, die Kammern zu öffnen und so viele Affenstatuen wie möglich herauszuholen. Dabei ist es ratsam, auf die Wünsche der Museen zu achten und sich genau die Statuen zu holen, die auf den Auftragskarten abgebildet sind, denn hierfür gibt es zusätzliche Goldstücke. Je weniger Versuche ihr zum Öffnen einer Kammer braucht, umso höher ist eure Belohnung. Wer am Ende des Spiels die meisten Goldstücke besitzt, ist Sieger.

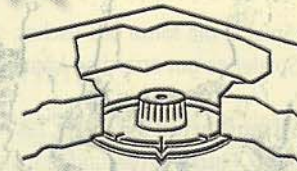
VORBEREITUNG

Affentempel wird in der Schachtel gespielt. Löst bitte **vor dem ersten Spiel** vorsichtig alle Böden aus der Stanztafel. Danach drückt ihr die Böden der sechs Tempelkammern in die entsprechenden Vertiefungen des Schachteleinsatzes.

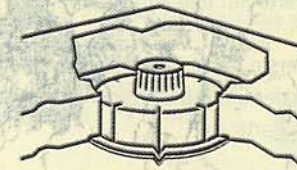
Anschließend und **vor jedem weiteren Spiel** legt ihr den Boden des Tempel-Innenhofs so in die Schachtel, dass er genau in die Mitte zwischen die sechs Kammern passt.

Die **Affenstatuen** verteilt ihr auf die sechs Tempelkammern. Dabei setzt ihr in jede Kammer vier Affenstatuen, die Farbverteilung ist beliebig.

Nun verteilt ihr die sechs Felsenräder auf die sechs Tempelkammern und verschließt sie, eine nach der anderen.



Offene Tempelkammer



Verschlossene Tempelkammer

VERSCHLIESSEN DER TEMPELKAMMERN

Zu Beginn des Spiels werden alle sechs Kammern verschlossen. Aber auch im Laufe des Spiels müsst ihr einzelne Kammern häufig wieder neu verschließen.

Dies geschieht wie folgt:

Fasst das Felsenrad an dem Drehknopf an und setzt es in den Kammereingang, den ihr verschließen möchtet. Hebt nun das Felsenrad am Drehknopf etwas an.

Dreht es in einer beliebigen Richtung und setzt es dann so ab, dass die Markierung auf der Einfassung mit einer der Markierungen auf dem Felsenrad übereinstimmt (s. Abb. oben). Wiederholt diese Aktion noch zweimal. Nun ist die Kammer fest verschlossen.

Senkt sich das Felsenrad während des Verschließvorgangs direkt in den Boden, nehmt ihr es wieder heraus und wiederholt den Vorgang.

Stellt das Spiel in die Mitte des Tisches, so dass alle Spieler es gut erreichen können.

Die **24 Auftragskarten** mischt ihr zusammen mit den **7 Fluchkarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spiel. Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen auf den Stapel.

Ist die oberste Karte eine Fluchkarte, mischt ihr sie wieder unter den Stapel und deckt eine neue Karte auf.



Vor jeder Tempelkammer befindet sich im Boden des Tempel-Innenhofs ein braunes Feld. Zu Beginn des Spiels stellt ihr den **Forscher** auf ein beliebiges dieser Felder.

Schließlich erhält jeder Spieler noch **4 Schicksalsstäbe**, die er vor sich auf den Tisch legt. Überzählige Stäbe bleiben in der Schachtel.

SPIELVERLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht den Forscher um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn eins, zwei oder drei Felder im Tempel-Innenhof. Anschließend versucht er, die Kammer, vor der sich der Forscher nun befindet, zu öffnen. Dazu sagt er laut und deutlich an, wie oft er das Felsenrad um einen Markierungsstrich im Uhrzeigersinn weiterdrehen möchte – einmal, zweimal oder dreimal.

Hinweis: Vergisst ein Spieler, vor dem Drehen eine Zahl anzusagen, gelten immer drei Drehungen als angesagt!

Der Spieler dreht das Felsenrad nun im Uhrzeigersinn um so viele Markierungsstriche weiter, wie er angesagt hat.

- **Senkt sich das Felsenrad während des Drehens nicht in den Boden**, ist der Zug des Spielers beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Auch er würfelt, zieht den Forscher und versucht, eine Kammer zu öffnen ...

- **Senkt sich das Felsenrad während des Drehens in den Boden**, steht dem Forscher nichts mehr im Wege. Der Spieler darf sich nun eine Affenstatue aus der Kammer nehmen.

Achtung: Die Statuen werden immer **der Reihe nach – von links nach rechts** (aus der Sicht des Forschers) – aus den Kammern genommen. Öffnet ein Spieler eine Kammer, nimmt er sich also die Affenstatue, die ganz links steht.



Zudem erhält der Spieler die offenliegende Auftragskarte, legt sie vor sich auf den Tisch und stellt die Affenstatue darauf ab. Die Anzahl der Drehungen, die er vor dem Drehen **angesagt** hat, gibt an, auf welches Feld der Auftragskarte er die erbeutete Statue stellt. (s. Abb.)

Senkt sich das Felsenrad in den Boden, bevor der Spieler alle angesagten Drehungen ausgeführt hat, stellt er die Affenstatue dennoch auf das Feld, das die Anzahl Drehungen angibt, die er **vorher** angesagt hat.


Die Anzahl der angesagten Drehungen bestimmt auch den Wert der Affenstatuen – je weniger Drehungen, desto höher der Wert der Statue (vgl. Abb.).


Dreht ein Spieler ein Felsenrad also nur um einen Markierungsstrich weiter, geht er damit zwar ein höheres Risiko ein, hat jedoch die Chance, für eine Affenstatue drei Goldstücke zu bekommen.


Dreht er das Felsenrad um zwei oder gar drei Markierungsstriche weiter, ist die Wahrscheinlichkeit, dass es sich in den Boden senkt zwar höher, eine erbeutete Affenstatue ist dann jedoch nur ein bzw. zwei Goldstücke wert.

Wichtig: Es lohnt sich, nach Affenstatuen Ausschau zu halten, die die selbe Farbe haben wie die Statue auf der aufgedeckten Auftragskarte. Jede farbliche Übereinstimmung bringt euch ein zusätzliches Goldstück bei der Abrechnung ein.



 Eine gleichfarbige Affenstatue bringt ein zusätzliches Goldstück.

 Der Spieler stellt die Affenstatue auf das Feld, das die Anzahl der Drehungen angibt, die er vor dem Drehen angesagt hat.

 Anzahl der Goldstücke, die der Spieler für die erbeutete Affenstatue erhält

BEISPIEL:

Annika hat den Forscher vor eine Tempelkammer gezogen. Sie sagt laut an, dass sie das Felsenrad um zwei Markierungsstriche weiterdrehen möchte. Es senkt sich bereits nach der ersten Drehung in den Boden. Sie nimmt die Affenstatue ganz links aus der Kammer, erhält die aufgedeckte Auftragskarte und stellt die Affenstatue auf das Feld „2 x Drehen“.



Nachdem ein Spieler eine Affenstatue aus einer Kammer herausgeholt hat, verschließt er diese wieder wie oben beschrieben.

Als letzte Aktion seines Zuges dreht der Spieler eine neue Karte vom Stapel um. Ist dies eine Auftragskarte, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ist es eine Fluchkarte, verfährt ihr wie im nächsten Kapitel beschrieben.

FLUCHKARTEN

Deckt ein Spieler statt einer Auftragskarte eine Fluchkarte auf, startet sofort eine spannende Extrarunde! Über den Kammern des Tempels liegt jetzt ein Fluch und den Ersten, der eine Kammer öffnet, trifft der Fluch des Tempelgottes.

Die Extrarunde beginnt mit dem linken Nachbarn des Spielers, der zuletzt eine Kammer geöffnet und eine Affenstatue herausgenommen hat.

Ohne zu würfeln, zieht er den Forscher auf ein Feld seiner Wahl und dreht das Felsenrad, vor dem er nun steht, um **einen** Markierungsstrich weiter.

Jetzt wird es spannend!
Senkt sich das Felsenrad in den Boden?
Wenn nicht, Glück gehabt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Auch er versetzt den Forscher auf ein beliebiges Feld und dreht das entsprechende Felsenrad um einen Markierungsstrich weiter.



So geht es so lange reihum, bis sich bei einem Spieler die Kammer öffnet. Aus der nun offenen Kammer wird in diesem Fall **keine** Affenstatue entnommen.

Der Spieler, der die Kammer geöffnet hat, erhält die Fluchkarte und legt sie vor sich auf den Tisch.

Bei der Endabrechnung wird den Spielern für jede Fluchkarte ein Goldstück abgezogen.

Der Fluch ist nun zunächst einmal gebannt. Die Kammer wird wieder – wie oben beschrieben – verschlossen, eine neue Karte wird aufgedeckt und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

SCHICKSALSSTÄBE

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels vier Schicksalsstäbe bekommen. Ihr habt **zwei Möglichkeiten**, diese während des Spiels einzusetzen:



- Ein Spieler hat gewürfelt und den Forscher gezogen. Er versucht **nicht**, die Kammer, vor der er steht, zu öffnen, sondern gibt einen Schicksalsstab ab. Er kann den Forscher nun ein Feld vor- oder zurücksetzen und versuchen, die neue Kammer zu öffnen. Dies ist dann sinnvoll, wenn er aus dieser Kammer eine Affenstatue herausholen kann, die die selbe Farbe hat wie die Statue auf der aufgedeckten Auftragskarte.

- Ein Spieler hat versucht, eine Kammer zu öffnen. Das Felsenrad hat sich nicht in den Boden gesenkt. Er gibt einen Schicksalsstab ab und darf das Felsenrad nun um **einen** zusätzlichen Markierungsstrich weiterdrehen.

Diese zusätzliche Drehung wird nicht auf den Wert der Affenstatue angerechnet. War der Spieler erfolgreich, stellt er die Affenstatue also auch in diesem Fall auf das Feld der Auftragskarte, das der Anzahl Drehungen entspricht, die er vor dem Drehen angesagt hat.

Die verwendeten Schicksalsstäbe kommen aus dem Spiel. Pro Zug darf ein Spieler einen Schicksalsstab für einen zusätzlichen Zug des Forschers und einen für eine zusätzliche Drehung eines Felsenrades verwenden. Er kann also pro Zug maximal zwei Schicksalsstäbe einsetzen.

LEERE TEMPELKAMMERN

Habt ihr die letzte Affenstatue aus einer Kammer geholt, wird diese nicht wieder verschlossen. Das Feld vor der Kammer wird ab sofort beim Ziehen des Forschers übersprungen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler eine bestimmte Anzahl Auftragskarten vor sich liegen hat. Das sind

- bei **zwei** Spielern **8**,
- bei **drei** Spielern **6**,
- bei **vier** Spielern **5** Auftragskarten.

ENDABRECHNUNG

Hat ein Spieler die geforderte Anzahl Auftragskarten vor sich liegen und beendet damit das Spiel, zählen alle Spieler die Werte ihrer Affenstatuen zusammen. Dafür addiert ihr die Goldstücke auf den Auftragskarten, die euch die einzelnen Statuen jeweils eingebracht haben.

- +1** Für jede Affenstatue, die die selbe Farbe hat wie die Statue auf der Auftragskarte, dürft ihr ein Goldstück dazu addieren.

- 1** Für jede Fluchkarte, die ihr vor euch liegen habt, müsst ihr ein Goldstück abziehen.

Der Spieler mit den meisten Goldstücken gewinnt. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Goldstücke, gewinnt von ihnen derjenige, der die meisten zusätzlichen Goldstücke durch farblich übereinstimmende Affenstatuen sammeln konnte.

BEISPIEL:

Bernd hat am Spielende folgende Kartenkombination vor sich liegen:



Für seine gesammelten Affenstatuen erhält Bernd 11 (2+1+2+3+1+2) Goldstücke.

In drei Fällen stimmt die Farbe der Statue mit der Farbe der Statue auf der Auftragskarte überein.

Hierfür erhält er jeweils ein extra Goldstück.

Für die Fluchkarte muss er ein Goldstück abziehen. Er geht also mit 13 (11+3-1) Goldstücken in die Wertung ein.



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger

223232